

Wolkenbilder



DE Inhalt

1 Spielplan (2-teilig)
4 Holzchips
4 Aufkleber
30 Motivkarten
42 Wolkenteile
Spielanleitung

Autor: Marco Teubner
Illustration: Nadine Bougie

EN Contents

1 board (2 pieces)
4 wooden chips
4 stickers
30 shape cards
42 cloud parts
instructions

Author: Marco Teubner
Illustration: Nadine Bougie

F Contenu

1 plateau de jeu (en deux parties)
4 jetons en bois
4 autocollants
30 cartes motif
42 morceaux de nuage
règle du jeu

Auteur : Marco Teubner
Illustration : Nadine Bougie

NL Inhoud

1 speelbord (2-delig)
4 houten chips
4 stickers
30 motiefkaarten
42 wolkgedeelten
spelregels

Auteur: Marco Teubner
Illustratie: Nadine Bougie

ES Contenido

1 tablero de juego (2 piezas)
4 piezas de madera
4 adhesivos
30 tarjetas con dibujos
42 piezas para crear nubes
instrucciones de juego

Autor: Marco Teubner
Ilustración: Nadine Bougie

I Contenuto

1 tabellone da gioco (2 pezzi)
4 pedine
4 adesivi
30 carte con figure
42 pezzi di nuvola
istruzioni del gioco

Autore: Marco Teubner
Illustrazione: Nadine Bougie

P Conteúdo

1 tabuleiro (2 partes)
4 fichas de madeira
4 autocolantes
30 cartas das imagens
42 pecas das nuvens
manual de intruções

Autor: Marco Teubner
Ilustrações: Nadine Bougie

J セット内容

ゲーム盤 (2枚に分かれています。)
木製チップ 4
シール 4
モチーフカード 30
雲のきれはし 42
遊び方説明書

作者: Marco Teubner
イラスト: Nadine Bougie



Selecta Spielzeug AG
Postfach 47 · 83531 Edling
DEUTSCHLAND

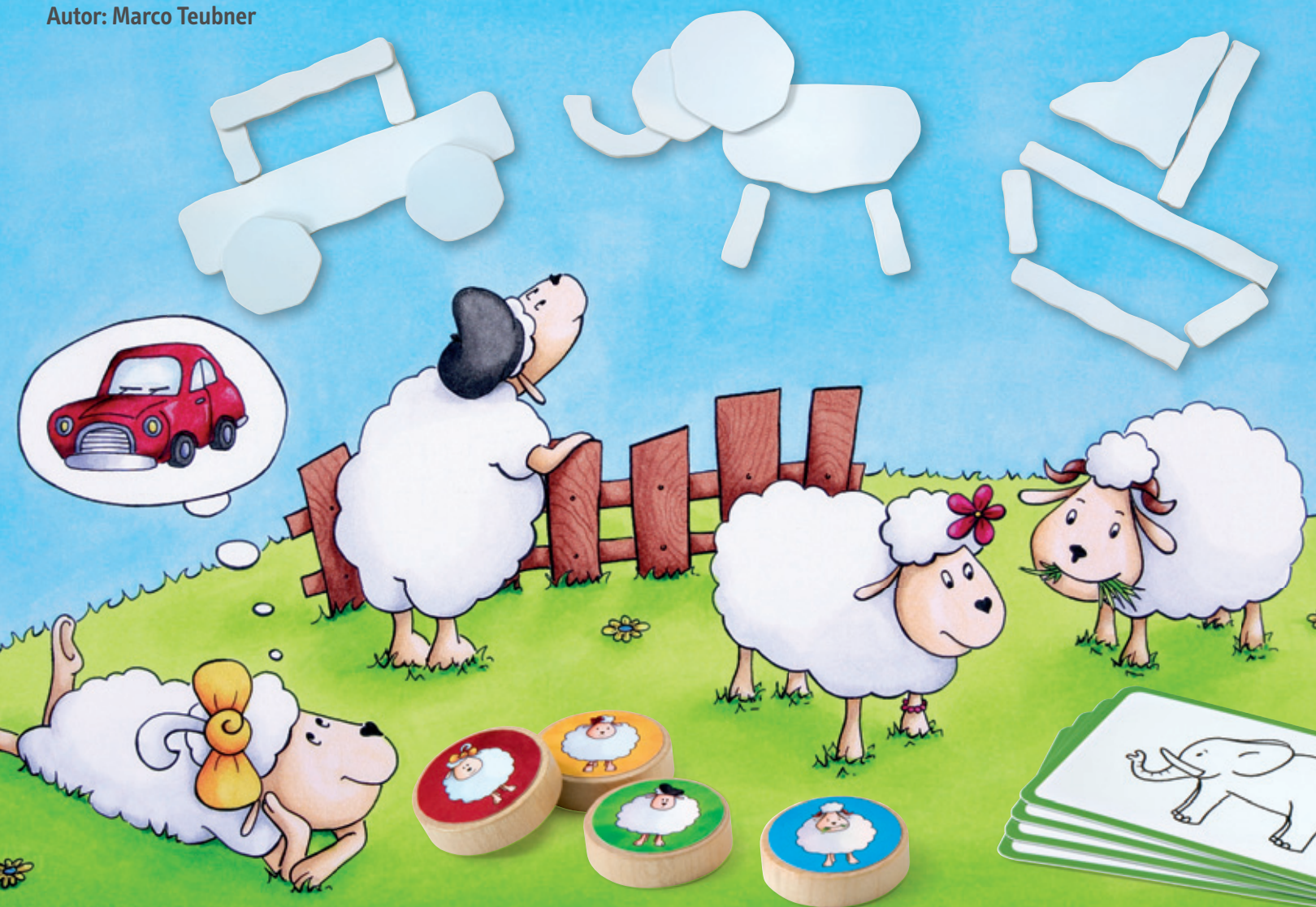
Telefon: +49 (0) 80 71 10 06 - 0
Telefax: +49 (0) 80 71 10 06 - 40
Mail: info@selecta-spielzeug.de

© 2008 Selecta Spielzeug AG
www.selecta-spielzeug.de

Wolkfiguren
Images en nuages
Figure nelle nuvole
Imágenes de nubes
Cloud Pictures

Wolkenbilder

Autor: Marco Teubner



Selecta Spiel

...natürlich, mit Holz

F Histoire

Mais qu'est-ce que c'est ? Peut-être une girafe ou bien encore un éléphant ? Mia Mäh et ses amis découvrent souvent des choses tout ce qu'il y a de plus chouette dans les nuages ? Sur le chemin de la bergerie, ils rencontrent de dangereux animaux, des voitures qui roulent vite et même parfois un bateau à voiles. Est-ce que vous le voyez aussi ?

NL Het verhaal

Wat is dat nou? Misschien een giraf of toch misschien een olifant? Mia Mäh en haar vrienden ontdekken vaak de meest fantastische dingen in de wolken! Op weg naar de schapenkooi komen zij gevaarlijke dieren, snelle auto's en soms ook een zeilboot tegen. Zien jullie die ook?

ES Historia

¿Qué es eso? ¿Será una jirafa o quizás un elefante? ¿Mia Mäh y sus amigos descubren con frecuencia en las nubes cosas fantásticas! De camino al corral se cruzan con animales peligrosos, coches veloces y a veces con algún velero. ¿Lo veis también vosotros?

DE Geschichte

Was ist das denn? Vielleicht eine Giraffe oder etwa doch ein Elefant? Mia Mäh und ihre Freunde entdecken in den Wolken oft die tollsten Dinge! Auf dem Weg zum Schafstall begegnen ihnen gefährliche Tiere, schnelle Autos und manchmal auch ein Segelboot. Seht ihr es auch?

EN Story

What is that? A giraffe maybe, or perhaps an elephant? Mia Mäh and her friends often see lovely things in the clouds! On their way to the sheep pen, they encounter wild animals, fast cars or even a sailboat. Do you see them, too?

I Storia

Ma che cos'è? Una giraffa o forse un elefante? Mia Mäh ed i suoi amici scoprono nelle nuvole le cose più incredibili! Lungo la strada verso la stalla delle pecore, incontrano animali pericolosi, macchine veloci ed a volte una barca a vela. Li vedete anche voi?

P História

O que é? Talvez uma girafa ou um elefante? Mia Mäh e as suas amigas descobrem nas nuvens muitas coisas inesperadas! A caminho do curral deparam-se com animais perigosos, carros rápidos e às vezes um veleiro. Também os vês?

J お話

あれなあに？キリンさん、それともゾウさんかな？羊のミア・ミーちゃんとお友だちが空を見上げれば、流れる雲の中に思いがけないものを発見！羊小屋への帰り道、おっかない動物や、猛スピードで突っ走る自動車、時にはヨットまでもがお目見え。みんなにも見えるかな？



F Préparation

- A Posez le plateau de jeu que vous avez préalablement assemblé sur la table.
- B Répartissez à présent les morceaux de nuage en dessous du plateau de jeu.
- C Mélangez bien les cartes motif et posez-les en tas face cachée près des morceaux de nuage.
- D Chacun d'entre vous choisit un mouton. Avant de jouer pour la première fois, mettez les autocollants sur les jetons en bois.

But du jeu

Le but du jeu consiste à deviner à quoi ressemblent les différentes images en nuages et à atteindre le premier la case d'arrivée E avec son mouton.

NL Voorbereiding

- A Leg het samengestelde speelbord op tafel.
- B Verdeel nu de wolkgedeelten onder de speelbord.
- C Meng de motiefkaarten goed door elkaar en leg deze in een omgedraaide stapel naast de wolkgedeelten.
- D Kies allemaal een schaap uit. Voor het eerste spel, plak op de stickers on the houten chips.

Doel van het spel

Het doel is de verschillende wolfiguren te raden en met het schaap het eerst het finishveld E te bereiken.

ES Preparación

- A Colocad el tablero de juego montado sobre la mesa.
- B Repartid los trozos de nubes por debajo del tablero de juego.
- C Mezclad bien las tarjetas con dibujos y colocadlas boca abajo en un montón junto a los trozos de nubes.
- D Escoged una oveja cada uno. Antes de la primera jugada, pegad sobre las piezas de madera las pegatinas.

Objetivo del juego

El objetivo es adivinar los dibujos que forman las nubes y ser la primera oveja en llegar a la casilla de llegada E.

DE Spielvorbereitung

- A Legt den zusammengesetzten Spielplan auf den Tisch.
- B Verteilt nun die Wolkenstücke unterhalb des Spielplans.
- C Mischt die Motivkarten gut durch und legt sie als verdeckten Stapel neben die Wolkenstücke.
- D Wählt euch jeder ein Schaf aus. Klebt vor dem ersten Spielen die Aufkleber auf die Holzchips.

Ziel des Spiels

Ziel ist es, die verschiedenen Wolkenbilder zu erraten und mit seinem Schaf als Erster das Zielfeld E zu erreichen.

EN Preparation

- A Assemble the board and place it on the table.
- B Arrange the cloud parts below the board.
- C Shuffle the shape cards and place the stack face down next to the cloud parts.
- D Each player chooses a sheep. Before starting the first game put the stickers on the wooden chips.

Aim of the game

You must guess the different cloud shapes correctly and be the first to reach the finish E with your sheep.

I Preparazione

- A Sistemate il tavoliere componibile sul tavolo.
- B Distribuite ora i pezzi di nuvola sotto il tavoliere.
- C Adesso mescolate bene le carte con le diverse figure e sistematele coperte accanto ai pezzi di nuvola.
- D Prendete una pecora ciascuno. Prima di giocare per la prima volta, incollate sullepedine autoadesivi.

Scopo del gioco

Lo scopo è quello di indovinare le diverse figure formate dalle nuvole e di fare arrivare la propria pecora per prima al traguardo E.

P Preparação

- A Posicionar o plano do jogo em cima da mesa.
- B Distribuir as peças das nuvens por baixo do plano do jogo.
- C Misturar as cartas das imagens e posicionar o baralho voltado para baixo ao lado das peças das nuvens.
- D Cada jogador deve escolher uma ovelha. Antes de começar o jogo, colem sobre fichas de madeira os auto-colantes.

Objetivo do jogo

O objetivo consiste em adivinhar as várias imagens representadas pelas nuvens e ser o primeiro a alcançar o campo final E com a sua ovelha.

J ゲームを始める前に

- A 2枚のゲーム盤パーツを組合わせて机の上に置きます。
- B 雲のきれはしは、ゲーム盤に描かれた羊の通りの下側に置いておきます。
- C モチーフカードをよく混ぜ、絵の面を下向きにして、雲のパーツの横に重ねておきます。
- D 各プレイヤーは、ひとつずつ自分の持ち駒とする羊の駒を選びます。

ゲームの目的

雲の絵をあて、持ち駒の羊をいち早くゴールに進めるのがゲームの目的ですE。



F Déroulement de la partie

1 Chaque joueur joue à tour de rôle. Posez vos moutons sur la case de départ en rouge. C'est celui qui a peint une image en dernier qui commence.

Quand c'est à toi de jouer :

2 Tire une carte dans la pioche et regarde-la attentivement. Ne la montre surtout pas aux autres joueurs.

3 A présent, recherche les morceaux de nuages avec lesquels tu aimerais reproduire le motif.

4 Essaie maintenant de reproduire le motif. Et range les morceaux de nuages au-dessus du plateau de jeu. Pendant ce temps, tes adversaires tentent de deviner le motif et proposent différents thèmes.

NL Spelverloop

1 Er wordt om de beurt gespeeld. Plaats jullie schapen op het rode startveld. Wie het laatst een schilderij geschilderd heeft, begint.

Als je aan de beurt bent:

2 Trek dan een kaart van de stapel af en bekijk die nauwkeurig. Houd de kaart goed verborgen voor je medespelers.

3 Zoek je nu de wolkgedeelten uit, waarmee je het motief wilt neerleggen.

4 Probeer nu het motief na te bouwen. Orden de delen hierbij boven de speelbord. Intussen proberen je medespelers het neergelegde motief te raden en roepen zij hun ideeën door de kamer.

ES Desarrollo del juego

1 Se juega por turnos. Colocad vuestras ovejas en la casilla roja de salida. Empieza el jugador que recientemente haya pintado un dibujo.

Quando sea tu turno:

2 Coge una tarjeta del montón y mírala bien. No permitas que ningún jugador vea tu tarjeta.

3 Escoge los trozos de nube en los cuales quieras reproducir el dibujo.

4 Intenta reproducir el dibujo. Coloca las piezas por encima del tablero de juego. Mientras tanto los demás jugadores deberán adivinar cuál es el dibujo que has reproducido y lo dirán en voz alta.

DE Spielverlauf

1 Gespielt wird reihum. Stellt eure Schafe auf das rote Startfeld. Wer zuletzt ein Bild gemalt hat, beginnt.

Wenn du an der Reihe bist:

2 Ziehe eine Karte vom Stapel und schau sie dir genau an. Halte die Karte gut vor deinen Mitspielern verborgen.

3 Suche dir nun die Wolkenteile heraus, mit denen du das Motiv legen möchtest.

4 Versuche nun das Motiv nachzubauen. Ordne die Teile hierbei oberhalb des Spielplans an. Währenddessen versuchen deine Mitspieler das gelegte Motiv zu erraten und rufen die Begriffe in den Raum.

EN How to play

1 The players take turns. Place the sheep on the red starting point. The player who has most recently drawn a picture may begin.

When it is your turn:

2 Take a card from the stack and look at it closely. Don't let the other players see the card.

3 Choose the cloud parts you want to use to lay out the shape of the picture on your card.

4 Try to lay out the shape. Place the cloud parts above the board. The other players try to guess the shape, calling out the words.

I Il gioco

1 Si gioca a turno in cerchio. Sistemate le vostre pecore sul punto di partenza rosso. Inizia chi per ultimo ha fatto un disegno.

Quando è il tuo turno:

2 Prendi una carta dal mucchio e guardala bene. Non mostrare la carta a nessuno.

3 Cerca ora i pezzi di nuvola che ti serviranno per formare la tua figura.

4 Cerca di riprodurre la figura della tua carta. Così facendo, sistema i pezzi sopra il tavoliere. Nel frattempo gli altri giocatori cercheranno di indovinare ad alta voce la figura che stavi componendo.

P Como se joga

1 É jogado à vez e de ordem circular. Colocar as ovelhas no campo de partida vermelho. O último a desenhar uma imagem começa.

Assim que for a tua vez:

2 Retira uma carta do baralho e olha bem para ela. Esconde a carta dos teus adversários.

3 Escolhe agora as peças de nuvens com as quais queres construir a imagem.

4 Agora tenta construir a imagem. Ordena as peças acima do plano do jogo. Enquanto isso, os outros jogadores tentam adivinhar a imagem que estás a construir, dizendo em voz alta o que pensam que é a representação.

J ゲームの進行

1 各自の持ち駒をスタート地点にセット。最近絵を描いたことのあるプレイヤーから始めて時計回りに順番を交代していきます。

自分の順番がきたら、

2 モチーフカードの山からカードを1枚選んで取り、その絵をよく見ます。他のプレイヤーには絵が見えないようにしましょう。

3 雲のきれはしから必要なパーツを選びます。

4 選んだ雲のきれはしを組合わせて、自分のひいたモチーフカードの絵の形に見えるように置きます。机の上には雲のきれはしの置かれたほうから見て、ゲーム盤の反対側にスペースがありますね。ここを利用してこの作業をします。この間他のプレイヤーがその絵を言い当てます。



F Score

Le motif a été deviné ? Alors celui qui a posé l'image en nuages et le joueur qui a deviné en premier le motif avancent leur mouton d'une case.

Le motif n'a pas été trouvé ? Alors tous les moutons restent à leur place et c'est au prochain joueur de jouer.

C'est parti pour la prochaine manche ! Remettez les morceaux de nuages avec les autres. Remettez la carte motif sous la pile. Recommencez à jouer à partir du 1 .

Fin du jeu

Le mouton qui atteint la case d'arrivée en premier gagne.

NL Waardering

Is het motief geraden? Dan zetten de legger van de wolffiguur en de speler die het eerst het motief heeft geraden, hun schaap een veld vooruit.

Is het motief niet geraden? Dan blijven alle schapen op hun plaats en is de volgende speler aan de beurt.

Op naar de volgende ronde! Leg de wolkgedeelten weer bij de andere. De motiefkaart komt weer onder de stapel. Herhaal het spelverloop vanaf 1 .

Einde van het spel

Het eerste schaap dat het finishveld bereikt, is de winnaar.

ES Valoración

¿Han adivinado el dibujo? En este caso, el jugador que haya reproducido el dibujo y el que lo haya adivinado avanzarán su oveja una casilla.

¿No han adivinado el dibujo? En este caso, todas las ovejas se quedarán en el mismo sitio y le tocará el turno al siguiente jugador.

¡Pasamos a la siguiente ronda! Volved a colocar los trozos de nube junto con los demás. Volved a colocar las tarjetas con dibujos debajo el montón. Repetid el juego empezando por el 1 .

Final del juego

Gana la primera oveja que llegue a la casilla de llegada.

DE Wertung

Das Motiv wurde erraten? Dann setzen der Wolkenbildleger und der Spieler, der als Erster das Motiv erraten hat, ihr Schaf ein Feld nach vorn.

Das Motiv wurde nicht erraten? Dann bleiben alle Schafe auf ihrem Platz und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Auf zur nächsten Runde! Legt die Wolkenteile zurück zu den anderen. Die Motivkarte kommt wieder unter den Stapel. Wiederholt nun den Spielablauf ab 1 .

Spielende

Das erste Schaf, dass das Zielfeld erreicht, gewinnt.

EN Score

Did a player guess the correct shape? Then the player who laid out the shape and the one who guessed correctly may move their sheep one space forward.

Did nobody guess the correct shape? All sheep remain on their spaces, and it is now the next player's turn.

Let's play another round! Put the cloud parts back with the others. The shape card is placed back under the stack. Play a new round, starting with 1 .

End of the game

The winner is the first sheep to reach the finish.

I Punteggi

La figura è stata indovinata? Allora avanzeranno di un campo le pecore di chi ha composto la nuvola e di chi ha indovinato la figura.

La figura non è stata indovinata? Allora tutte le pecore restano al loro posto ed il turno passa al prossimo giocatore.

Avanti con la prossima partita! Riponetevi i pezzi di nuvola insieme agli altri. Riponetevi sulla pila di carte anche la carta con la figura. Ripetete il gioco a partire dal 1 .

Fine del gioco

La prima pecora che avrà raggiunto la meta, vince.

P Classificação

A imagem foi adivinhada? Neste caso, o jogador que construiu a imagem com as nuvens e o primeiro jogador a adivinhar avançam um campo com as suas ovelhas.

A imagem não foi adivinhada? Neste caso todas as ovelhas permanecem na mesma posição e é a vez do próximo jogador.

Na próxima ronda! Voltar a colocar as peças das nuvens novamente com as outras. A carta da imagem pode ser novamente colocada sob baralho de cartas. Iniciar novamente o jogo a partir do 1 .

Fim do jogo

A vencedora é a primeira ovelha a alcançar o campo final.

J 判定

モチーフが当たったら、雲で絵を置いたプレイヤーと、その絵を言い当てたプレイヤーが各自持ち駒を1マスずつ進めます。

誰にもモチーフが当てられなかった場合は、どの羊も動くことはできません。そして次のプレイヤーと交代します。

さて、次のプレイヤーの番です。雲のきれはしを元の位置に戻し、使ったモチーフカードは、他のカードといっしょによく混ぜます。そして、ゲームの進行のポイント1からゲームを続けます 1 .

ゲーム終了

誰よりも早く、持ち駒の羊をゴール(小屋)に進めることのできたプレイヤーがゲームの勝者です。



F Jeu libre

Vous voulez inventer vos propres motifs ? Super ! C'est parti ! Pendant la partie, vous remplacerez 2 par vos propres idées. Réfléchissez à des motifs simples et recherchez les morceaux de nuages qui conviennent pour les réaliser.

Jouer à deux

Vous jouez à deux ? Choisissez une figurine commune à tous les joueurs et placez-la sur la case de départ. Vous jouez à tour de rôle, l'un place le motif et l'autre joueur doit le deviner. Utilisez seulement la moitié des cartes. Pour chaque motif trouvé, vous avez le droit d'avancer votre mouton d'une case. Réussirez-vous à atteindre l'étable ?

NL Vrij spel

Willen jullie zelf motieven uitdenken? Prima – en beginnen maar! Vervang 2 tijdens het spelverloop door eigen ideeën. Denk eenvoudige motieven uit en zoek daar weer de passende wolkgedeelten bij.

Met zijn tweeën spelen

Jullie spelen samen? Kies een gemeenschappelijke speelfiguur en zet deze op het startveld. Je bent om en om aan de beurt, één legt het motief en de ander mag het raden. Gebruik slechts de helft van de kaarten. Voor ieder geraden motief mag je jullie schaaap een veld vooruit zetten. Kunnen jullie de stal bereiken?

ES Juego libre

¿Tenéis ganas de inventar vuestros propios motivos? ¡Perfecto! ¡Empecemos! Sustituid 2 del desarrollo del juego por ideas propias. Pensad en motivos sencillos y buscad las piezas de nube para crearlos.

Juego por parejas

¿Jugáis de dos en dos? Seleccionad una ficha común y la poned en la casilla de salida. Entonces os llega el turno alternativamente, uno pone el motivo, otro puede adivinarlo. Usad solamente la mitad de las cartas. Para cada motivo adivinado podéis avanzar vuestra oveja por un casilla. ¿Acabáis de llegar el establo?

DE Freies Spiel

Ihr wollt euch selber Motive ausdenken? Prima - los geht's! Ersetzt 2 im Spielverlauf durch eigene Ideen. Überlegt euch einfache Motive und sucht dazu wieder die passenden Wolkenteile heraus.

Spiel zu zweit

Ihr spielt zu zweit? Wählt euch eine gemeinsame Spielfigur und stellt diese auf das Startfeld. Dann seid ihr abwechselnd an der Reihe, einer legt das Motiv, der andere darf es erraten. Verwendet nur die Hälfte der Karten. Für jedes erratene Motiv, dürft ihr eurer Schaf ein Feld vorrücken. Schafft ihr es den Stall zu erreichen?

EN Creative game

Do you want to imagine your own shapes? Great – let's go! Replace 2 of the instructions with your own ideas. Just imagine the shape you would like to create and select the matching cloud parts.

Game for two

Two of you are playing? Select a joint game piece and place it on start. Take turns to play, one placing the motif and the other guessing. Only use half of the cards. Move your sheep forward one place for each correct guess. Will you manage to reach the sheep pen?

I Gioco libero

Volete inventarvi da soli delle figure? Benissimo! Al lavoro! Sostituite 2 delle istruzioni con idee vostre. Scegliete delle figure semplici e cercate i pezzi di nuvola adatti.

Gioco a due

State giocando in due? Prendete una pedina e mettetela sul punto di partenza. Giocate a turno, un giocatore prende una tessera e l'altro giocatore cerca di indovinarla. Usate solo metà delle carte. Ogni volta che un giocatore indovina muovete avanti di una casella la pecorella. Riuscirete a raggiungere l'ovile?

P Jogo livre

Quereis criar imagens próprias? Ótimo – vamos a isso! Para isso é necessário substituir 2 por ideias próprias. Escolher também imagens simples e utilizar as respectivas peças de nuvens.

Jogo a dois

Jogais a dois? Escolhei uma figura conjunta e colcai-a em cima do campo de partida. De seguida deveis jogar alternadamente. Um cria a imagem e o outro tenta adivinhar. Utilizai apenas metade das cartas. Para cada imagem adivinhada, podeis avançar um campo com a vossa ovelha. Conseguis chegar ao estábulo?

J 応用ルール

モチーフカードを使わずに自分でモチーフを決めて出題する方法。ゲームの進行の2で、カードをひいてモチーフを決める代わりに、自分で好きな動物やものを思い浮かべます。その後のゲーム進行は、基本ルールと同じです。

プレイヤー2人での遊び方

2人で遊ぶ場合は、プレイヤー2人に共通の羊の駒を1つだけ選んでスタート地点に置きます。カードは半分だけ使用します。カードを引いて雲を絵の形に並べる役と、並んだ雲の形からモチーフを当てる役を交代しながらゲームを進めます。そして、絵が当たると、羊を1マスずつ移動させます。2人で協力してゴールをめざしましょう。

